

NIGHT RAIDER™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 Cassette

Press SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously. Press PLAY on your cassette recorder. Plug joystick into port 2.

SPECTRUM 48/128K, +2, +3 Cassette

Type LOAD™ and press RETURN then press PLAY on your cassette unit. NIGHT RAIDER will load and run automatically.

AMSTRAD CPC Cassette

Press CONTROL and the small ENTER key simultaneously. Press PLAY on the cassette unit. NIGHT RAIDER will load and run automatically.

ATARI ST

Insert disk into the drive, then turn on the computer. The program will load and run automatically. Plug your mouse into port 1.

CBM AMIGA

Insert disk into the disk drive, label side up, turn on the computer and click the pointer on the 'NIGHT RAIDER' icon. NIGHT RAIDER will load and run automatically.

IBM PC AND COMPATIBLES

Insert your DOS disk into the disk drive (drive A on a two drive system), then turn on your computer. When DOS has loaded, insert your NIGHT RAIDER disk into the disk drive, label side up, type RAIDER and press ENTER to load NIGHT RAIDER. Also by running 'INSTALL.BAT' NIGHT RAIDER can be installed on a Hard Disk.

SIGHTING OF THE BISMARCK

The Bismarck set to sea on May 18th, 1941 alongside the cruiser Prinz Eugen escorted by five fuel tankers and two supply ships. It was intended that the Bismarck act as a decoy; drawing battleship escorts away from important convoys allowing the Prinz Eugen to go in for the kill.

On the night of May 20th, 1941 a group of Norwegian secret agents in a coastal network spanning the area from Oslo to Stavanger, led by Viggo Axelsen were to achieve the biggest coup of the entire war, the Bismarck.

British forces were alerted by Axelsen who, as part of 'Operation Cheese', transmitted a coded message via a chain of contacts, eventually reaching London.

Just after midnight on the night of May 20th, Commander Norman Denning of the Royal Navy Intelligence was awoken by a cable from Captain Harry Denham of the British Naval Attaché in Stockholm. The Swedish cruiser Gothenburg reported the German fleet's course. This message, along with one received via the Norwegian agents, prompted immediate action. RAF Coastal Command were alerted to scour the Norwegian coast until the ships were spotted and positively identified. A Spitfire of the Photographic Reconnaissance Unit had pinpointed the Bismarck along with the Prinz Eugen in Korsfjord the entrance to Bergen harbour.

By 9 p.m. of May 21st, Admiral Tovey, the Navy's Commander-in-Chief, made the decision that the battle cruiser Hood was to take the battle ship Prince of Wales plus six destroyers and head for Iceland to be re-fuelled and then to guard the south-west of the North Sea.

The group, now twenty strong, of British ships in search of the Bismarck, first caught sight of its quarry at 5.35 a.m. on May 24th.

THE SINKING OF THE BISMARCK

At a range of 25,000 yards, Hood opened fire, unfortunately all of the Hood's shells, each weighing a ton, missed the target. The Germans retaliated with a battery of shots which were all dead on target. The Hood was subsequently sunk taking with her all but three of her 1400 crew and officers.

At around 10 p.m. nine Swordfish bi-planes of the 825 Squadron took off from the aircraft carrier Victorious each armed with an eighteen inch torpedo. Diving through the heavy flak they saw one torpedo strike the target, jamming the port rudder. The damage although minimal, disproved the Germans' claim that the Bismarck was invincible. The Bismarck now became a sitting target for the British, moving at only some eight knots in sluggish circles.

At the time of the Bismarck's attack she was on her way to the port of St. Nazaire in Brittany to receive repairs.

Around 9 p.m. on the night of May 26th, fifteen Swordfish were launched from the deck of the Ark Royal despite a heavy swell causing her deck to move up and down by almost 60 feet.

The flag officer of the Bismarck, Admiral Lutjens sent a signal to Berlin: 'Ship unmanoeuvrable. We fight to the last shell. Long live the Führer.'

On the night of May 25th, a new American prototype torpedo plane secretly rushed to the deck of the Ark Royal. This plane was the Grumman Avenger – soon to be the best known torpedo bomber of World War II.

By 9.30 a.m. on the morning of May 26th the Avenger had destroyed the two main forward turrets and the two aft turrets of the Bismarck; who became a sitting target and eventually sank, stern first, around 10.20 a.m.

FLIGHT TRAINING

Before you venture out into the war zone, it's a good idea to practice flying the Avenger – even if you already have plenty of flying experience. At the time of this historic event, the Avenger was only a prototype – so even the most experienced pilots needed to quickly familiarise themselves with its various controls.

THE CONTROLS

TO ASCEND – Pull BACK on the joystick.

TO DESCEND – Push FORWARD on the joystick.

TO BANK TO THE RIGHT – Push the joystick RIGHT.

TO BANK TO THE LEFT – Push the joystick LEFT.

TO BRAKE – Press the K key (on CBM 64/Amiga/IBM use F1 instead).

To control a switch (from ON to OFF, UP to DOWN, '1' to '3' etc) Using the joystick, move the cursor across the control panel until it is pointing to the desired selection. Then press the FIRE button.

TO VIEW THE PILOT SCREEN – Press 1.

TO VIEW THE ENGINEER SCREEN – Press 2.

TO VIEW THE NAVIGATOR SCREEN (Map) – Press 3.

TO VIEW THE TAIL GUNNER SCREEN – Press 4.

To switch between GUN CURSOR and CONTROL YOKE (on the Pilot Screen) – Press the SPACE BAR (or the RIGHT HAND MOUSE BUTTON on certain computers). Use F on IBM PC, compatibles and Amiga.

TO FIRE THE MACHINE GUN – Press FIRE on the joystick, (or the LEFT HAND MOUSE BUTTON on certain computers).

TO DROP A TORPEDO – (varies according to the computer being used): ATARI ST – Press L twice (once to ready it, then again to launch it).

SPECTRUM & AMSTRAD – As Atari ST.

IBM PC – Press F2 twice (once to ready it, then again to launch it).

AMIGA – As IBM PC.

CBM 64 – Press F3 twice.

TO SEE STATUS SCREEN – Press S key (press F10 on IBM & Amiga).

TO PAUSE – Press P key (press F7 on CBM 64).

On the CBM 64 use F5 to switch sound ON/OFF.

TO QUIT – (this varies according to the computer being used): ATARI ST – Press ESC twice.

SPECTRUM & AMSTRAD – Press Q.

IBM PC – Press ESC.

AMIGA – Press ESC.

CBM 64 – Press RUN/STOP and RESTORE together.

NOTE FOR SPECTRUM AND AMSTRAD CPC USERS

The following keys may be used instead of using a joystick:

TO ASCEND – Use the N key.

TO DESCEND – Use the J key.

TO BANK TO THE RIGHT – Use the X key.

TO BANK TO THE LEFT – Use the Z key.

TO FIRE THE MACHINE GUN – Use the I key. All the other keys are as previously mentioned.

NOTE FOR IBM PC AND COMPATIBLE USERS

The CURSOR (arrow) keys are used for the following:-

ON THE PILOT SCREEN – to move the yoke or the gun sight.

ON TAIL GUNNER SCREEN – to move the gun sight.

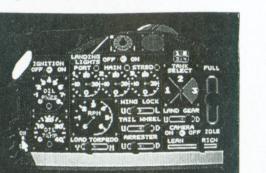
ON ENGINEER SCREEN – to move cursor between switches.

ON NAVIGATOR SCREEN – to move cursor.

The SPACE BAR is used on the Navigator screen to place the destination marker and on the Pilot screen to fire bullets.

On the Engineer screen use SHIFT and the CURSOR keys together to move a switch or lever.

Control Panel/Engineer View



TAKING OFF

To ensure a successful take off, follow these steps:-

1. Turn on the engineer's light, clicking on LIGHTS ON (or the light switch).
2. Select a fuel tank by clicking on fuel segment 1, 2 or 3.
3. Adjust the fuel mixture (rich for take off, lean for flying).
4. Push the THROTTLE KNOB to the full position.
5. Set the ARRESTOR to UP position.
6. Ensure the WING LOCK is locked.
7. Start the engine by clicking on ON.
8. Return to the PILOT'S SCREEN by pressing 1.
9. Release the brake by pressing the K key.
10. As you near the end of the deck, gently bring the nose of the Avenger up by pulling BACK on the joystick.
11. Once you have cleared the Ark Royal's deck and are airborne return to the ENGINEER'S SCREEN (press 2) to set the fuel mixture and throttle to medium values. The Avenger will stop shaking and you'll conserve fuel. Do this quickly or your aircraft may explode.

LANDING

Once you are heading towards the Ark Royal, adhere to the following checklist:

1. Enter the ENGINEER'S SCREEN by pressing 2.
2. Turn on your LANDING LIGHTS.
3. Reduce your airspeed to under 175 mph.
4. Make sure your ALTIMETER reads between 50 and 100 feet.
5. Keep your descent at a rate no greater than four feet per second.
6. Ensure the nose of the aircraft is level or slightly up.
7. Place the LANDING GEAR and the ARRESTOR in the DOWN position.

THE REAL THING

Now that you have had some practice flying the Avenger, the Air Force is ready to send you into real combat.

To ensure everyone gets a fair deal, the captain will make you pick straws to determine your mission. The straws

can be re-shuffled and you can try again. However, don't do this too many times – or the captain may think you're not a dedicated pilot. Once a mission has been accepted, prepare yourself for a real life attack on the German naval forces.

FOUR VIEWS FROM THE AVENGER

There are four possible viewpoints on your Avenger bomber. To move from screen to screen press the appropriate key on your keyboard. Each screen will be described in detail in the following sections.

1. Pilot's View

This is the cockpit. It is from this screen that you actually fly the aircraft. Here you make sure you don't go too high or too low, too fast or too slow.

You can also launch the torpedoes from the Pilot's screen – though much of your combat is handled from the Tail Gunner position.

ARRESTOR – This hook which dangles from the rear of the Avenger is used to catch onto the landing cables on the deck of the Ark Royal. Without it you would probably not be able to stop the aircraft before reaching the end of the runway. Ensure it is in the DOWN position before attempting a landing.

WING LOCK – The wings must always be locked on before attempting a take off.

RPM – or Revolutions Per Minute. This measures the speed of your engine. To adjust the engine speed move the throttle UP or DOWN. Avoid over-revving the engine, the red line is at 5000 RPM.

OIL PRESSURE/OIL TEMPERATURE – Check these gauges frequently to ensure your engine is running smoothly. Try not to let the oil temperature rise above 00 and not to let the pressure drop below 00. Both of these circumstances could cause engine failure. Once the engine does fail it cannot be re-started and you'll have to attempt to ditch the aircraft before it crashes.

FUEL – The three marked quadrants represent your three fuel tanks. One tank must be selected before the engine can be started. When one tank is empty, you must switch to another tank. The main fuel tank is number 2; this tank holds three times as much fuel as the wing tanks (number 1 and 3).

IGNITION – In order to start the engine of the Avenger this must be turned on, after all the controls have been set. Never turn this OFF during flight.

THROTTLE – Increases or decreases the flow of fuel, controlling the speed of the engine. During normal flying it should be approximately 50% open.

MIXTURE – This lever adjusts the ratio of fuel and air flowing through the engine. Use a richer mixture for take offs and fast get aways. Use a leaner mixture for normal flight.

LANDING LIGHTS – This switch controls the lights on the runway of the Ark Royal's deck. Without them on you cannot land. Once they are on, the view of the landing strip will orient itself for a successful landing.

FUEL – The three marked quadrants represent your three fuel tanks. One tank must be selected before the engine can be started. When one tank is empty, you must switch to another tank. The main fuel tank is number 2; this tank holds three times as much fuel as the wing tanks (number 1 and 3).

IGNITION – In order to start the engine of the Avenger this must be turned on, after all the controls have been set. Never turn this OFF during flight.

THROTTLE – Increases or decreases the flow of fuel, controlling the speed of the engine. During normal flying it should be approximately 50% open.

MIXTURE – This lever adjusts the ratio of fuel and air flowing through the engine. Use a richer mixture for take offs and fast get aways. Use a leaner mixture for normal flight.

LANDING LIGHTS – This switch controls the lights on the runway of the Ark Royal's deck. Without them on you cannot land. Once they are on, the view of the landing strip will orient itself for a successful landing.

FUEL – The three marked quadrants represent your three fuel tanks. One tank must be selected before the engine can be started. When one tank is empty, you must switch to another tank. The main fuel tank is number 2; this tank holds three times as much fuel as the wing tanks (number 1 and 3).

IGNITION – In order to start the engine of the Avenger this must be turned on, after all the controls have been set. Never turn this OFF during flight.

THROTTLE – Increases or decreases the flow of fuel, controlling the speed of the engine. During normal flying it should be approximately 50% open.

MIXTURE – This lever adjusts the ratio of fuel and air flowing through the engine. Use a richer mixture for take offs and fast get aways. Use a leaner mixture for normal flight.

LANDING LIGHTS – This switch controls the lights on the runway of the Ark Royal's deck. Without them on you cannot land. Once they are on, the view of the landing strip will orient itself for a successful landing.

FUEL – The three marked quadrants represent your three fuel tanks. One tank must be selected before the engine can be started. When one tank is empty, you must switch to another tank. The main fuel tank is number 2; this tank holds three times as much fuel as the wing tanks (number 1 and 3).

IGNITION – In order to start the engine of the Avenger this must be turned on, after all the controls have been set. Never turn this OFF during flight.

THROTTLE – Increases or decreases the flow of fuel, controlling the speed of the engine. During normal flying it should be approximately 50% open.

MIXTURE – This lever adjusts the ratio of fuel and air flowing through the engine. Use a richer mixture for take offs and fast get aways. Use a leaner mixture for normal flight.

LANDING LIGHTS – This switch controls the lights on the runway of the Ark Royal's deck. Without them on you cannot land. Once they are on, the view of the landing strip will orient itself for a successful landing.

FUEL – The three marked quadrants represent your three fuel tanks. One tank must be selected before the engine can be started. When one tank is empty, you must switch to another tank. The main fuel tank is number 2; this tank holds three times as much fuel as the wing tanks (number 1 and 3).

IGNITION – In order to start the engine of the Avenger this must be turned on, after all the controls have been set. Never turn this OFF during flight.

THROTTLE – Increases or decreases the flow of fuel, controlling the speed of the engine. During normal flying it should be approximately 50% open.

MIXTURE – This lever adjusts the ratio of fuel and air flowing through the engine. Use a richer mixture for take offs and fast get aways. Use a leaner mixture for normal flight.

LANDING LIGHTS – This switch controls the lights on the

CHASSEURS ENNEMIS – Un écran radar vous indique la progression des avions ennemis *Dornier*. Chaque avion sur la carte représente 1/10 de ces avions volant en formation.

E-BOATS – Constituent la réplique allemande aux bateaux américains de catégorie PT. Chacun contient des canons anti-aériens. Chaque bateau sur la carte représente 1/5 des bateaux naviguant en groupe.

U-BOATS – Des sous-marins allemands armés de canons anti-aériens et de torpilles. Ils sont particulièrement dangereux du fait qu'ils ne peuvent être repérés que quand ils sortent. Chacun représente 1/5 des sous-marins U-Boats naviguant en groupe. **BISMARCK** – C'est votre cible ultime!!

TACTIQUES DE COMBAT

- Voler très bas lorsque vous lâchez des torpilles. Ceci permet aux torpilles de raser l'eau et augmente vos chances de "taper dans le mille".
- Volez à moins de 2000 pieds aussi souvent que possible pour éviter d'être capté par les radars ennemis. Cette tactique est aussi utile pour plonger sur les cibles ennemis et pour atterrir sur l'*Ark Royal*.
- Si un projecteur vous localise, échappez-vous en changeant de direction rapidement pour sortir du rayon de la lunette.
- Souvenez-vous de conserver vos phares éteints sur l'écran de l'*Ingénieur* – sauf quand vous avez vraiment besoin. L'artillerie anti-aérienne augmente quand l'ennemi peut voir.
- Ce serait une bonne idée d'éliminer autant de U-boats et E-boats que possible avant de tenter de torpiller le *Bismarck*. Sinon l'*Ark Royal* sera toujours en danger même si le *Bismarck* a été coulé.
- Protégez l'*Ark Royal* à tout prix. Evitez les confrontations à moins que l'*Ark Royal* ne soit en danger, car le feu ennemi peut facilement détruire votre Avenger.

© 1988 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD./ACME ANIMATION.

Tous droits réservés. License a KIXX/KLASSIK.

Tous droits réservés. Tous copies, reventes et prêts par des moyens quelconques sont strictement interdits.

NIGHT RAIDER™

IADENWEISUNGEN

CBM 64/128 Kassette

Die SHIFT und RUN/STOP-Tasten gleichzeitig drücken. PLAY auf dem Kassettenrecorder drücken und dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

SCHNEIDER CPC Kassette

CTRL und gleichzeitig die kleine ENTER-Taste drücken, dann PLAY auf dem Kassettenrecorder.

ATARI ST

Diskette ins Laufwerk einführen und den Computer anschalten. Das Spiel lädt sich dann und läuft automatisch.

IBM PC UND KOMPATIBLE

Legen Sie die DOS-Datenträger in das Laufwerk (Laufwerk A bei Geräten mit zwei Laufwerken) und schalten den Computer ein. Wenn DOS geladen ist legen Sie die NIGHT RAIDER Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk, tippen RAIDER ein und drücken ENTER, um NIGHT RAIDER zu laden. Wenn Sie INSTALL.BAT eingeben, können Sie NIGHT RAIDER auf der Festplatte speichern.

CODMORDE AMIGA

Legen Sie die Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk, schalten Sie den Computer ein und klicken Sie den Lichtfel auf das NIGHT RAIDER Icon. NIGHT RAIDER lädt sich und läuft automatisch.

DAS ERSPÄHEN DER BISMARCK

Die Bismarck lief am 18. Mai 1941 zusammen mit dem Kreuzer Prinz Eugen aus, und sie wurden von fünf Tankerschiffen und zwei Verpflegungsschiffen eskortiert. Die Bismarck sollte als Koder fungieren: feindliche Schlachtschiffe, die wichtigen Güternachschub begleiteten, sollten abgelenkt werden, so daß die Prinz Eugen leichtes Spiel hätten.

In der Nacht des 20. Mais 1941 war eine Gruppe Geheimagenten, Teil eines Kustenverbundes, das gesamte Gebiet zwischen Oslo und Stavanger umfaßte, unter Leitung von Viggo Axelsons gerade dabei, den größten Coup des gesamten Krieges zu landen – die Bismarck. Die britischen Streitkräfte wurden von Axelsons alarmiert, der, als Teil der Operation Käse, eine verschlüsselte Nachricht über eine Kette von Kontaktleuten schließlich bis nach London brachte.

Kurz nach Mitternacht in der Nacht des 20. Mai wurde der Kommandant des Königlichen Geheimdienstes der Marine, Norman Denning, durch ein Telegramm vom britischen Marinetechnik in Stockholm, Kapitän Harry Denham, aufgeweckt. Der schwedische Kurs der deutschen Flotte aufgespürt. Diese Nachricht zusammen mit dem Schlagschiff Prince of Wales und sechs weiteren Zerstörern zum Aufstehen nach Süden fahren und den Südwesten der Insel bewachen sollten.

Der britische Flottenverband, mittlerweile 20 Schiffe stark, auf der Suche nach der Bismarck, hat sein Ziel zum ersten mal um 5.35 Uhr am 24. Mai gesichtet.

DER VERSENKEN DER BISMARCK

Aus knapp 25 km Entfernung eröffnete die Hood das Feuer, aber unglücklicherweise verfehlten alle Granaten der Hood, jede von ihnen wog eine Tonne. Ihr Ziel. Die Deutschen schlugen zurück mit einer ganzen Salve von Schüssen, die alle voll trafen. Die Hood wurde versenkt, und mit ihr gingen bis auf drei Leute alle 1400 Mann Besatzung unter.

Gegen 22 Uhr starteten neun 'Swordfish' Doppeldecker vom Geschwader 825 vom Flugzeugträger Victorious, jeder von ihnen mit einem 45 cm Torpedo bestückt. Sie flogen unter schwerem Flak-Feuer und konnten sehen, daß ein Torpedo sein Ziel nicht verfehlte und das Backbordruder beschädigte. Obwohl der Schaden gering war, widerlegte er doch die Behauptung der Deutschen, die Bismarck sei unverwundbar. Jetzt war die Bismarck, die sich nur noch mit einer Geschwindigkeit von acht Knoten im Kreis bewegen konnte, ein stehendes Ziel für die Briten.

Zum Zeitpunkt des Angriffes der Bismarck war sie gerade auf dem Weg zu einem Hafen in der Bretagne für Reparaturen.

Gegen 21 Uhr in der Nacht des 26. Mai starteten 15 'Swordfish' vom Deck der Ark Royal trotz des hohen Wellengangs, der das Deck des Flugzeugträgers fast 20 Meter auf und ab bewegte.

Der Kommandant der Bismarck, Admiral Lutjens, sandte eine Nachricht nach Berlin: 'Schiffsmannöverunfähig. Wir kämpfen bis zur letzten Kugel. Lange leben der Führer.'

In der Nacht des 25. Mai landete auf dem Deck der Ark Royal ein amerikanischer Prototyp eines Torpedoflugzeugs. Das Flugzeug war der Grumman Avenger, der bald zum bekanntesten Torpedobomber des Zweiten Weltkrieges werden sollte.

Gegen 9.30 Uhr am Morgen des 26. Mai zerstörte der Avenger die beiden vorderen und dann die hinteren Hauptgefechtsstürme der Bismarck. Sie wurde dadurch zum unbeweglichen Ziel, und sank schließlich – Bug zuerst – gegen 10.20 Uhr.

FLUGTRAINING

Bevor Sie sich in eine Kriegszone begeben, wäre es keine schlechte Idee, wenn Sie auf dem Avenger ein paar Flugstunden nehmen würden – auch wenn Sie schon viel Flugerfahrung haben sollten.

Zum Zeitpunkt des historischen Ereignisses war der 'Avenger' nur ein Prototyp, und deshalb mußten selbst die erfahrensten Piloten sich sehr schnell mit den verschiedenen Kontrollinstrumenten vertraut machen.

DIE KONTROLLBEFEHLE

STEIGFLUG – Joystick nach HINTEN ziehen.

SINKFLUG – Joystick nach VORNE drücken.

RECHTS SCHWENKEN – Joystick nach RECHTS.

LINKS SCHWENKEN – Joystick nach LINKS.

VERLÄNGSAMEN – Drücken Sie die K-Taste (auf dem CBM 64, Amiga und IBM benutzen Sie stattdessen die F1-Taste).

Um einen Schalter zu betätigen (von EIN nach AUS, HOCH oder RUNTER, '1' nach '3' etc.)

Verwenden Sie den Joystick/Maus, bewegen den Cursor auf die Befehlsleiste, bis er auf die gewünschte Funktion zeigt. Dann drücken Sie den FEUERKNOF.

DER BILDSCHEIN DES PILOTEN – Drücken Sie 1.

DER BILDSCHEIN DES INGENIEURE – Drücken Sie 2.

DER BILDSCHEIN DES NAVIGATORS (Karte) – Drücken Sie 3.

DER BILDSCHEIN DES HECKSCHÜTZEN – Drücken Sie 4.

Um zwischen dem GUN CURSOR (Kanonen-Cursor) und der CONTROL YOKE (Gesamtsteuerung der Instrumente) auf dem Pilotenbildschirm umzu-schalten, müssen Sie die LEERTASTE drücken oder bei bestimmten Computern den rechten Mausknopf.

FÜR DAS SCHIEBEN MIT DEM MASCHINENGEGEWEHR MUSSEN Sie den FEUERKNOF am Joystick oder bei bestimmten Computern den linken Mausknopf drücken.

UM EIN TORPEDO ABZUWERFEN – variiert zwischen den einzelnen Computern.

ATARI ST – drücken Sie die Taste L zweimal (einmal, um den Abschuß bereit zu machen, das zweite Mal, um es abzuwerfen).

SCHNEIDER – wie bei Atari ST.

IBM PC – drücken Sie zweimal auf F2 (einmal, um den Abschuß bereit zu machen, das zweite Mal, um es abzuwerfen).

AMIGA – wie bei IBM PC.

CBM 64 – drücken Sie zweimal auf F3.

FÜR DEN STATUS-SCREEN (Statusbildschirm) – drücken Sie die S-Taste.

FÜR PAUSE – drücken Sie die P-Taste. (Drücken F7 auf dem CBM 64).

AUF dem CBM 64 benutzen Sie FS, um den Sound ein- und ausschalten.

FÜR DEN QUIT-BEFEHL (Spieldurchbruch) variieren die Befehle zwischen den einzelnen Computern:

ATARI ST – zweimal ESC drücken.

SCHNEIDER – Q-Taste drücken.

IBM PC – ESC drücken.

AMIGA – ESC drücken.

CBM 64/128 – RUN/STOP- und RESTORE-Taste gemeinsam drücken.

SCHNEIDER BENUTZER:

Folgende Tasten können an Stelle des Joysticks benutzt werden:

STEIGFLUG – Drücken Sie die N-Taste.

SINKFLUG – Drücken Sie die J-Taste.

NACH RECHTS SCHWENKEN – Drücken Sie die X-Taste.

NACH LINKS SCHWENKEN – Drücken Sie die Z-Taste.

MIT DEM MASCHINENGEGEWEHR SCHIEBEN – Verwenden Sie die I-Taste. Sämtliche anderen Tasten wurden bereits vorher erwähnt.

ANMERKUNG FÜR IBM PC UND KOMPATIBLER BENUTZER:

Die Cursor-(Pfeil)-Tasten können wie folgt verwendet werden:

AUF DEM BILDSCHEIN DES PILOTEN – um die Instrumentenebene

oder Kanonenrichtbereich zu bewegen.

AUF DEM BILDSCHEIN DES HECKSCHÜTZEN – um die

Kanonenzielvorrichtung zu bewegen.

AUF DEM BILDSCHEIN DES INGENIEURS – Cursor wechselt zwischen den Schaltern.

AUF DEM BILDSCHEIN DES NAVIGATORS – um den Lichtpunkt zu bewegen.

Die LEERTASTE wird auf dem Bildschirm des Pilots das Ziel ausgewählt, das Flugzeug zu markieren und auf dem Bildschirm des Piloten, um die Kugeln abschießen.

Auf dem Bildschirm des Ingenieurs müssen Sie die SHIFT und die CURSOR-Tasten gemeinsam drücken, um einen Schalter oder Hebel zu betätigen.

(DIE ABBILDUNGEN BEFINDEN SICH IN DER ENGLISCHEN VERSION.)

WIR HEBEN AB

Damit ein sicherer Start gewährleistet wird, müssen folgende Schritte beachtet werden:

1. Schalten Sie das Licht des Ingenieurs ein. Sie klicken dabei auf das Zeichen LIGHTS ON oder auf den Lichtschalter.

2. Zur Auswahl des Treibstoffanks klicken Sie auf die Treibstoffsegmente 1, 2 oder 3.

3. Bestimmen Sie die richtige Treibstoffmischung (fette Mischung zum Starten, magere Mischung während des Fluges).

4. Drücken Sie den THROTTLE KNOB (Gashebel) auf die volle Position.

5. Stellen Sie den ARRESTOR (Fanghaken) auf die UP (oben) Stellung.

6. Stellen Sie sicher, daß die WING LOCK (Tragflächenvorriegelung) verriegelt ist.

7. Starten Sie die Maschine, indem Sie auf ON klicken.

8. Gehören Sie zurück auf den BILDSCHEIN DES PILOTEN, indem Sie 1 eingeben.

9. Drücken Sie die K-Taste und lösen Sie die Bremsen.

10. Wenn Sie zum Ende des Startdecks kommen, ziehen Sie den Zündung zurück und nehmen die Nase des Avenger langsam hoch.

11. Sobald sie das Deck der Ark Royal verlassen haben, sind Sie in der Luft. Gehören Sie zurück zum BILDSCHEIN DES INGENIEURS (drücken Sie 2), um die Treibstoffmischung neu zu bestimmen, und stellen Sie das Gas auf eine mittlere Position. Der Avenger hört auf zu wackeln, und Sie werden dadurch Treibstoff sparen. Tun Sie das sofort, oder Ihr Flugzeug kann explodieren.

LANDUNG

Wenn Sie wieder zur Ark Royal zurückfliegen, halten Sie sich an folgende Checkliste:

1. Gehen Sie auf den BILDSCHEIN DES INGENIEURS, indem Sie 2 drücken.

2. Schalten Sie die LANDEBELEUCHTUNG ein.

3. Gehen Sie mit Ihrer Geschwindigkeit auf unter 175 Meilen pro Stunde.

4. Der ALTIMETER (Höhenmesser) muß zwischen 50 und 100 Fuß anzeigen.

5. Ihre Sinkgeschwindigkeit soll nicht mehr als vier Fuß pro Sekunde betragen.

6. Die Nase des Flugzeugs muß waagrecht sein oder leicht nach oben zeigen.

7. Stellen Sie die LANDING GEAR (Fahrwerk) und den ARRESTOR (Fanghaken) auf DOWN (unter).

JETZT WIRD ES ERNST

Wenn Sie ein paar Flugstunden auf dem Avenger absolviert haben, will die Luftwaffe Sie in die wirkliche Schlacht schicken.

Damit jeder die gleichen Chancen hat, läßt der Kapitän Stabchen ziehen, um Sie auf Ihre Mission zu schicken. Derjenige mit dem kürzesten Stabchen bekommt die schwierigste Aufgabe.

Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, können die Stabchen neu gemischt werden, und Sie können es nochmal von vorne probieren. Tun Sie das aber nicht zu oft, sonst könnte der Kapitän denken, Sie seien Ihrer Aufgabe nicht gewachsen.

RPM (Drehzahl) – Das misst die Drehzahl Ihrer Maschine. Um die Maschine richtig einzustellen, bewegen Sie den Gashebel UP (nach oben) oder nach DOWN (unten). Vermeiden Sie, daß die Maschine sich überdreht. Die rote Markierung liegt bei 5000 rpm.

TAIL WHEEL AND LANDING GEAR (Heckrad und Fahrgestell) – Stellen Sie sicher, daß diese sich in der DOWN (ausgefahrener) Position befinden, bevor Sie landen. Während des normalen Fluges sollte sie sich in der UP (eingefahrene) Position befinden.

ARRESTOR (Fanghaken) – Dieser Haken hängt am Heck des Avenger und wird dazu benutzt, sich beim Landen in die auf dem Deck der Ark Royal gespannten Landesleine einzuhaken. Ohne die Landesleine wäre es wahrscheinlich nicht in der Lage, die Flugzeug rechtzeitig vor dem Ende der Landebahn anzuhalten. Stellen Sie sicher, daß sich der Haken vor der Landung in der DOWN-(unteren) Position befindet.

WING LOCK (Tragflächenvorriegelung) – Die Tragflächen müssen vor dem Start immer verriegelt werden.

RPM (Drehzahl) – Das misst die Drehzahl Ihrer Maschine. Um die Maschine richtig einzustellen, bewegen Sie den Gashebel UP (nach oben) oder nach DOWN (unten). Vermeiden Sie, daß die Maschine sich überdreht. Die rote Markierung liegt bei 5000 rpm.

ORIZZONTE ARTIFICIALE – Indica l'orizzonte in relazione al filo dell'acqua come visto dall'abitac